16 BITS

«Fortune Teller»

A BOLA DE CRISTAL ELECTRÓNICA

RECENTEMENTE provocou grande celeuma nos EUA e a publicação de um livro de Donald T. Regan, antigo chefe da casa civil do presidente Reagan, em que se revelava que Joan Quigley, uma astróloga que se define como «técnica», ao serviço de uma «clientela escolhida», influenciava largamente a senhora Reagan, e através desta o marido. A propósito, a imprensa americana notou que na URSS a astrologia também tem os seus cultores e que em Moscovo há também uma astróloga de alta roda — Dzhuna Davitashvili — que é também pintora, poetisa, cantora, estrelinha de cinema e «curandeira psíquica», e que afirma que «a órbita da Terra está fora dos eixos».

Seja como for, se por um lado, apesar dos esforços de alguns para demonstrar que a astrologia é uma ciência, ela continua a ser apenas uma crendice, verdade é que essa crendice e a ânsia eterna de conhecer o futuro alimentam uma grande indústria — e esta não podia ignorar as possibilidades do computador, com a sua aura de magia. Daí um número crescente de programas de astrologia, dos mais simples aos mais complexos.

Um dos mais simples de usar (e mais curiosos) está agora à venda nas lojas da Tridus. Trata-se de «FORTUNE TELLER — The Electronic Crystal Ball», um produto da Xyton para os PC, e que tem como legenda a frase «Your Future Is no longer a Secret». Diz ter por base a astrologia hindu e começa por pedir o nome do utilizador. Depois passa à marcação do dia de nascimento e contorna muito habilmente a falta de conhecimento da respectiva hora: permite escolher entre 12 segmentos de tempo, depois entre 6 segmentos maiores e, por fim, entre 12 tipos de caracteres, desde «individualista, corajoso e sensível» a «altamente ortodoxo, obstinado e ambicioso». A seguir pergunta o país onde se nasceu e oferece uma larga lista, em que se inclui Portugal.

A «astrologia hindu»

Entra-se então na definição da «astrologia hindu», em termos que em boa verdade não nos pareceram diferentes dos da clássica ou da chinesa... Daí passa-se, finalmente, ao quadro das predições. Estas podem ser referidas à vida inteira ou a um dado dia e tem nada menos do que 9 opções: «Descubra-se a si próprio», «Classificação por Estrelas», «Amor», «Sexo», «Dinheiro», «Carreira», «Saúde», «Aventura», «Educação». O acesso faz-se através das teclas de funções, F1, F2, F3, etc. As predições podem também ser impressas.

Ficámos assim a saber, entre muitas coisas, que o nosso signo natal na astrologia hindu é... «Kataka» e que o nosso temperamento é «frio, a cabeça no seu lugar, um forte domínio nas suas emoções», e que tínhamos «uma inclinação para a medicina», o que, para nós, foi uma novidade...

Passámos então à «classificação por estrelas», toda de 4 excepto na carreira, que só obteve 3. Quanto às outras opções, incluem todas elas as respostas a quatro perguntas fundamentais. Por exemplo, no que diz respeito a «dinheiro», prime-se a tecla F5 e surgem as perguntas: «Quais são as minhas perspectivas nos negócios?»; «Quais são as minhas perspectivas financeiras?»; «Haverá mudanças na minha situação?»; «Quais são as ocasiões mais propícias para ganhar dinheiro?» Quanto a esta última e pelo que nos diz respeito, respondeu que estaríamos «na crista da onda das boas finanças através da vida» — outra novidade... Quanto a saúde, afirmou, teríamos tido problemas de saúde por volta dos 36 anos, o que, de facto, aconteceu. Mas, o mais curioso, foi o que aconteceu quando passámos ao campo da aventura (tecla F8) e escrevemos a pergunta «Quando devo temer o inesperado?» A resposta foi... «Há somente momentos bons à sua frente. As condições planetárias serão desfavoráveis quando tiver 230 anos!»

Um excelente divertimento

A «bola de cristal electrónica» tem, portanto, a sua pitada de sal, presente também na mensagem que surge quando se sai do programa, e em que, em referência à «astrologia hindu», se diz que «nada parece estar fora do alcance desta miraculosa ciência, cujo poder só é limitado pela precisão do julgamento sobre o qual ela prediz». Mas de que o «Fortune Teller» é um excelente divertimento, não se duvide. Aqueles que por crença costumam ler os horóscopos publicados nos jornais poderão dar largas à sua curiosidade. Os descrentes — terão largas oportunidades de sorrir-se... ou surpreender-se. E a possibilidade de «analisar» o temperamento e «prever» o futuro de amigos e conhecidos é uma tentação irreprimível.

FORTUNE TELLER — Uma «bola de cristal electrónica» para os PC

PUBLICAÇÕES

«CÉREBRO»

Em 1982 a informática era um privilégio das grandes empresas — o ZX-81 era um sucesso e o Spectrum um sonho. No mundo havia meia dúzia de revistas dedicadas aos computadores. Foi então que surgiu em Portugal a «Cérebro», uma iniciativa naturalmente recebida com sorrisos. Um pouco por toda a parte, lá por fora e por cá também, mil e uma outras publicações do género surgiram e desapareceram, mas a «Cérebro» não só persistiu como melhorou e muito. Na altura do seu sexto aniversário, os nossos parabéns a Luís Oliveira e a todos os seus colaboradores.

AMSTRAD

Os proprietários e utilizadores dos computadores Amstrad dispõem agora de uma revista na nossa língua, com periodicidade mensal, textos escolhidos e de grande sentido prático, noticiário oficial actualizado e um excelente aspecto gráfico, com larga abundância da cor. O primeiro número, que sabemos ter tido larga procura, contém uma descrição muito completa do novo Amstrad PPC, incluindo o respectivo teste. Note-se que ele foi feito com um protótipo, donde a referência que se faz ao microprocessador 80286, quando as unidades de produção são equipadas com o NEC V30, ainda mais rápido. Uma notícia contida na revista e que tem particular importância é a do próximo lançamento no nosso País do Amstrad PCW 9512 com teclado português.

«INFORMÁTICA & UNIVERSIDADE»

A Universidade Portucalense Infante D. Henrique aaba de lançar nas bancas o n.º 3 da revista «Informática & Universidade» — os dois números anteriores não tiveram distribuição externa e isso é algo que os coleccionadores lamentarão, porque, apesar do título, trata-se de uma publicação sem academismos e com grande sentido prático, embora algumas das contribuições, nomeadamente as que se referem à análise de dados e a «La Programation Sans Panne», ganhassem muito se fossem tratadas de maneira menos esquemática. Mas em 64 páginas não é possível fazer mais e os artigos sobre o «Quattro» e o «Turbo-Pascal 4», o módulo «ATEGA» para a realização de gáficos em EGA e as impressoras de jacto de tinta são modelares. Um reparo, no entanto, quanto ao último: o autor usa e abusa do temo «nozzle» como se ele não tivesse correspondente na nossa língua. Ora há mais de 100 anos que o tem, na «Nomenclatura de Máquinas e Caldeiras a Vapor», de João do Pinho, que é a oficial — trata-se de «agulheta».

J.J.L.-Informática

EPSON POWER CENTER:

★ Impressoras
★ Compatíveis
★ Consumíveis

PHILIPS DEALER:

NMS 9100
NMS 9100 C/ 20 Mb
NMS 9100 C/ 30 Mb
NMS 9100 C/ 40 Mb
NMS 9100 C/ 50 Mb
MSX — Products
MSX — Software

RUA PINHEIRO CHAGAS, 10 — LOJAS 6 e 7 ☎ 55 68 24 — LISBOA
HIPERMERCADO A. C. SANTOS — LOJA 10 ☎ 987 42 46 — ODIVELAS

CHAI
INFORMÁTICA

- SINCLAIR
- TIMEX
- PHILIPS — MSX·1; 2 — COMPATÍVEIS
- ASIMAX — TURBO
- AMSTRAD
- ATARI
- SPECTRAVIDEO
- SHARP

DOIS SÍMBOLOS A MESMA QUALIDADE

·CHAI SOFTWARE·
A SOLUÇÃO PARA O SEU EQUIPAMENTO

LOJA 1
Centro Comercial
São João de Deus — Loja 428
Telefone 77 94 52

LOJA 2
Rua da Madalena, 138 a 144
Telefone 86 64 41

R.ANDRADE
ENGENHARIA DE ORGANIZAÇÃO E GESTÃO INFORMÁTICA
SOFTWAREHOUSE-EXPORTADORES

- DEPARTAMENTO DE INVESTIGAÇÃO INFORMA QUE SE ENCONTRAM DISPONÍVEIS OS SEGUINTES PROGRAMAS DE ENGENHARIA CIVIL:

- ESTRUTURAS
- FLEXÃO SIMPLES (1/2), FLEXÃO COMPOSTA , PILARES , VIGAS CONTÍNUAS.

- BREVEMENTE:
- TOPOGRAFIA : TAQUEOMETRIA, ÁREAS POLIGONAIS, IRRADIAÇÃO, POTHENOT, TIENSTRA, COMPENSAÇÃO DE FIGURAS, COORDENADAS.
- ENGENHARIA CIVIL: VERIFICAÇÃO SÍSMICA, ESFORÇO TRANSVERSO, REVISÕES DE PREÇOS.
- DEPARTAMENTO COMERCIAL: QUALIDADE EM HARDWARE - QUALIDADE DE SERVIÇOS

CREDIBILIDADE

- COMPUTADORES: COMPAQ, IBM, PHILIPS. COMPAQ - O micro mais avançado do mundo. Em demonstração permanente.
- IMPRESSORAS: CITIZEN (Toda a gama), PHILIPS. CITIZEN LAZER - Soluções espectaculares em demonstração permanente.

MSX 2 - SOFTWARE (Utilitários e jogos)

A GARANTIA E RESPONSABILIDADE DE SERMOS
R. ANDRADE

FACILIDADES DE PAGAMENTO E LEASING
Av. 5 Outubro, 134-r/c Esq. T. 73 44 19/73 01 20 1000 LISBOA

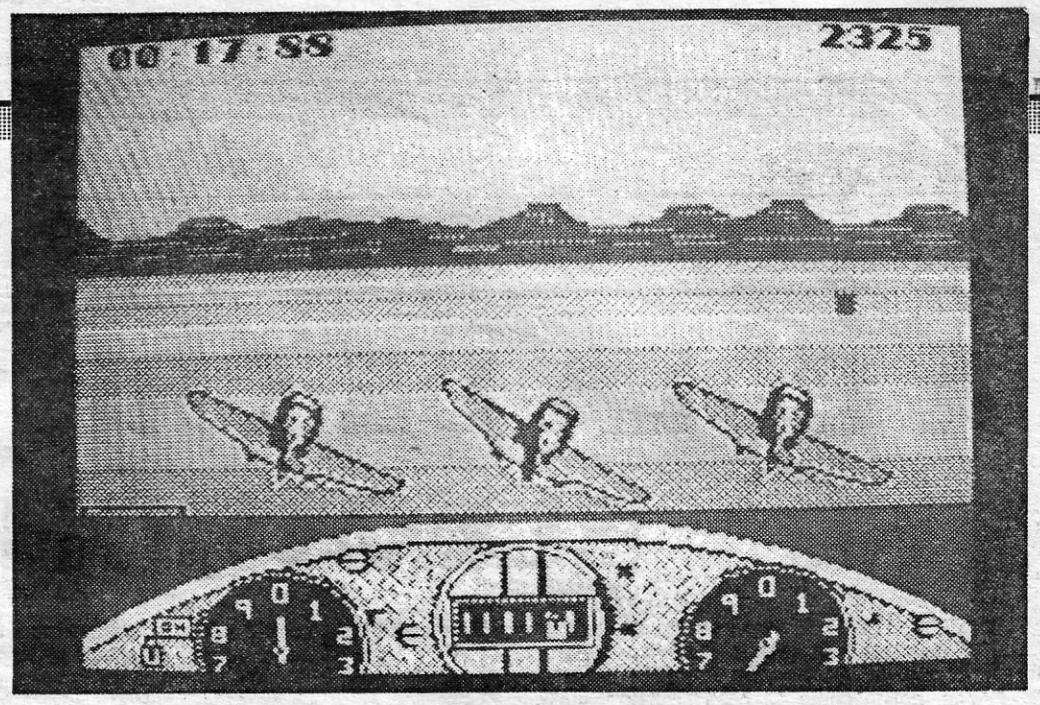
ESCOLHA O SEU RESTAURANTE
EM A CAPITAL
TODOS OS SÁBADOS

SOFTWARE
COMMODORE «AMIGA»
CONSULTE APARTADO 1369
1011 LISBOA CODEX

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

MÁQUINAS VOADORAS EM CORRIDA NOS ANOS LOUCOS



TÍTULO: Gee Bee Air Rally
MÁQUINA: Spectrum

Ese, um dia, a moto de *Super Hang-On* ganhasse asas e, de repente, voasse sobre montes e vales, em corrida com outras motos?... Vocês falavam em milagre? Não, o melhor será dizer que *Gee Bee Air Rally* chegou.

Sentem-se no «cockpit», apertem o cinto e preparem-se para a largada. Este é um voo de retorno aos anos 30, quando os primeiros mais pesados do que o ar começavam, a sério, a encher os céus da América (e do mundo) levando os mais conservadores a olharem o céu com receio, temerosos de que um daqueles «doidos das máquinas voadoras» lhes caísse na cabeça.

Gee Bee Air Rally é um simulador de voo (dizem os homens da publicidade, mas ninguém é obrigado a acreditar), baseado nos celebérrimos irmãos Granville. E o *Gee Bee* existiu mesmo. Era uma vião pequenino, de asas curtas, permitindo-lhe fazer curvas apertadas. Muito apertadas por sinal. Tanto, que vocês vão sentir um nó no estômago quando experimentarem esta réplica, programada para o Spectrum por Steve Cartwright, o homem responsável por coisas como *Hacker I* e *II* e *US Aliens*. E Steve rodeou-se também de nomes como Gene Smith, Mike Novak e Russell Liebich. Tudo para criarem, para a Activision este Gee Bee Air Rally.

Um dos aviões mais rápidos dos anos 30, mas uma tartaruga se comparado com os aviões que conhecemos actualmente, o Gee Bee passou para o Spectrum em maravilhosas três dimensões, numa colecção de 16 corridas, incluindo 4 provas especiais «slalom» e «rebenta-o-balão». Ao todo, clama o «blá-blá», são 256 níveis de dificuldade, garantia de que as acrobacias jamais terminarão.

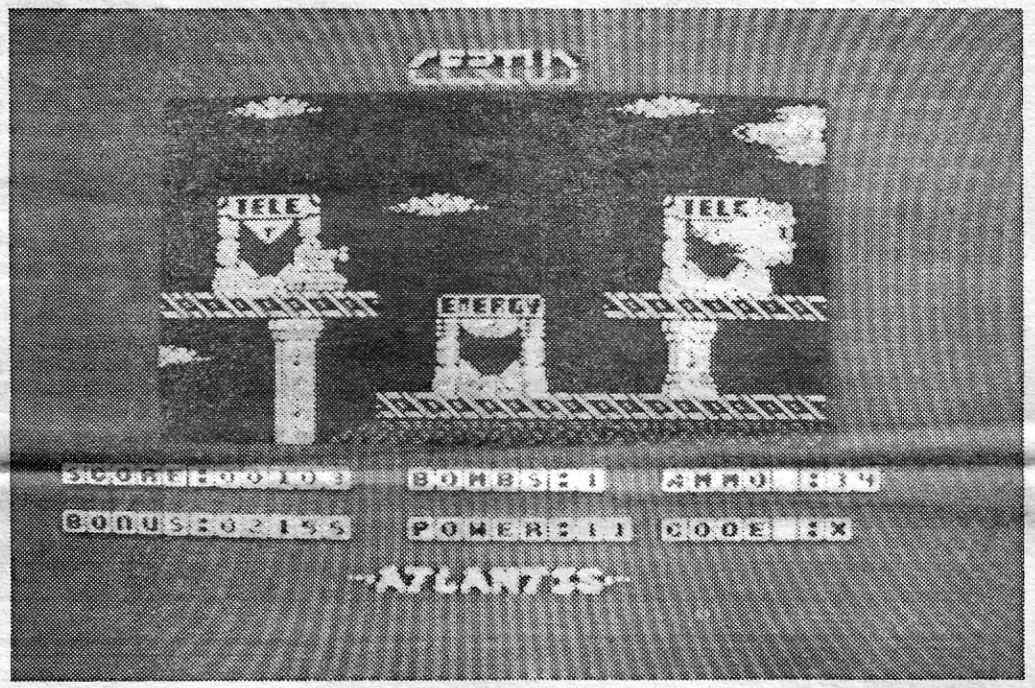
Voar sobre, sob e ao lado dos outros concorrentes é possível em *Gee Bee*. Mas o melhor é voar à frente de todos os participantes nesta louca corrida. Mantendo a rota certa. O que até é fácil, se tivermos debaixo de olho o painel de informações, que se situa no topo do «écran». Basta fugirmos do caminho marcado no solo, para um «off course» piscar lá no alto.

Não vale a pena perder tempo com os mostradores colocados na zona inferior do «écran». Mexem muito, mas não dizem nada. Ou, pelo menos, assim parece. Já outro tanto não se pode dizer em relação à janela central. Aí, meninos, é manter o olho pregado. É que um ligeiro descuido e o nosso avião vai bater num concorrente (há momentos em que aquilo parece o centro da cidade em hora de ponta), causando sérios danos na estrutura do «pássaro». Três toques (mais ou menos) e é tempo de usar o pára-quedas. O que até é divertido e aconselhável fazer, só para apreciar os bem concebidos desenhos que a equipa que deu à luz *Gee Air Rally* andou a rabiscar na memória do micro.

Um verdadeiro aborrecimento, é o sistema de «loadar» deste *Super Hang-On* dos céus. E se o jogador perder lá para a frente, tem mesmo de recomeçar a viagem. Mas, valha-nos isso, a primeira fatia de «load» tem (serão quatro?) alguns níveis que são feitos de uma só vez. O que sempre anima, pelo menos para quem é novato nestas coisas dos ares. E bons voos...

GÉNERO: Simulador/Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 6 (no primeiro bloco)
CONSELHO: A não perder

TANQUE DE GUERRA É MESMO UM CASO SÉRIO



TÍTULO: Cerius
MÁQUINA: Spectrum

CERIUS vai desapontar muita gente logo após o carregamento. Semelhanças com *Phantis* (se bem que não muitas) e com *Exolon* (ou o recente *Cybernoide*) não serão esquecidas. E então é caso para perguntar: para quê mais um «clone» de jogos tão bons? Ora, porque vende...

Mas *Cerius* é, também, uma pequena jóia de jogo, capaz de ocupar-nos por horas e horas até conseguirmos acabar um nível. O que até não é difícil, requerendo simplesmente paciência, boa memória e vontade de continuar.

Editado pela Atlantis Software, *Cerius* foi escrito por Graham Shaw, com a responsabilidade dos gráficos cabendo a Davis Shaw e o «écran» de abertura (muito simples) criado por Adrian Shaw. Presumivelmente, irmãos, que conseguiram obra divertida, um «tiro neles» com uma bem construída história a servir-lhe de base.

Tudo começa numa segunda-feira, dia 9 de Janeiro do ano de 5066, no planeta Cerius. Cerius é uma colónia humana nos confins do espaço, a muitos anos-luz da Terra. Uma colónia pacífica até que os Phibiatrons aparecem...

Uma forma de vida criada por Rogorf, o terrível criminoso galáctico, os Phibiatrons têm por missão escavar *Cerius* em busca de um minério raro e essencial para os planos maquiavélicos do seu líder e criador. Com esse aço especial só existente em *Cerius*, Rogorf pode construir um exército praticamente invencível.

A 9 de Janeiro de 5066 a situação não é famosa em *Cerius*, Rogorf iniciou a captura dos colonos do planeta e está a preparar tudo para os usar como escravos nas suas minas. A colónia, impreparada para resistir a ataques após muitos anos-paz, é uma presa indefesa. A única esperança reside no aparecimento de alguém suficientemente bom para penetrar no domínio de Rogorf e destruí-lo.

Estamos conversados! Você é a única esperança do seu povo... e esta missão vai obrigá-lo a partir em busca de Rogorf, que se esconde no interior de uma fortaleza defendida por um esquema de segurança bem montado. Há diversas entradas a que só é possível aceder após a descoberta do respectivo código de acesso. Que tem de ser teclado na ordem certa ou...

Finalmente o confronto com Rogorf terá lugar. Mas só para os bravos que levem a demanda até ao fim. Para ajudar o herói do povo de *Cerius*, há um veículo blindado, o Avenger (Vingador) que é um tanque de guerra adaptável a diversas situações. Equipado com «rebentadores de phibiatrons» e bombas que fazem desaparecer tudo o que esteja por perto, o Avenger é um óptimo trunfo nesta batalha sem quartel. Mas não é tudo... apesar de o seu povo rezar pela vitória.

E fim da história. O que nos deixa com espaço para referir a pequenez do «écran» de *Cerius*. A área de acção é (vejam a foto) muito pequena, dando a ilusão de que vamos encontrar um tanque pequenino à nossa espera, bem como inimigos que só com uma lupa serão visíveis. Nada mais enganador. Os «bonecos» de *Cerius* são suficientemente grandes para que não se percam na paisagem de fundo. E o todo está bem realizado, quer a nível de desenho quer a nível de movimentos.

Por baixo da janela principal, do lado esquerdo, temos os indicadores de pontuação e de bónus. O segundo funciona com contagem decrescente, e pára quando chegarmos ao fim de um nível. Se chegar ao zero antes de conseguirmos decifrar o código correspondente à passagem para o nível imediato, é o fim.

No centro do «écran», em baixo, temos os indicadores de bombas (começamos com uma) e energia (20 é o máximo). Do lado direito temos o mostrador das munições (40 balas quando totalmente carregado) e o espaço reservado às letras do código.

O código de acesso do primeiro para o segundo nível (e isto é uma *dica)* é EXIT. Mas as letras vão aparecer espalhadas pelo primeiro sector, nem sempre na ordem correcta, sendo necessário «limpar» cada uma das áreas guardadas por dróides para obter cada uma delas. E não vale chegar ao fim do nível sem ter encontrado as quatro letras, porque a abertura da passagem não vai mesmo aceitar o código. Portanto, nada de espertezas.

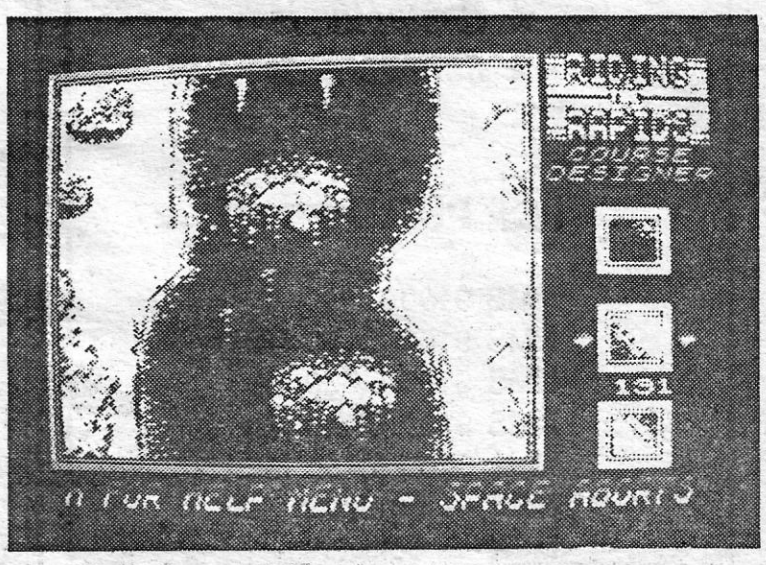
Para passar de plataforma em plataforma, há que usar os teletransportadores, sendo importante descobrir para onde é que cada um deles nos leva. E lembrem-se de que nem sempre é bom seguir sempre em frente. Há alturas em que é conveniente recuar um pouco, para recuperar energia, ou abater um dróide guardando uma plataformapor onde ainda não passámos.

Ultrapassando o primeiro nível, as coisas complicam-se um pouco, embora o sistema seja sensivelmete o mesmo. Mas monótono é um termo que não se aplica a *Cerius*. Há ali um jogo que muitos vão adorar. Para esses e para facilitar as coisas aqui ficam as teclas.

Q — Teleportar/reabastecer de energia e munições; A — Deflagrar bomba; O — Esquerda; P — Direita; M — Disparar; H — Pausa; C — Continuar; C. Shift/S. Shift (só em pausa) — Abortar.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 7
CONSELHO: A não perder

VIAGEM DE CANOA É APOSTA FURADA



TÍTULO: Riding the Rapids
MÁQUINA: Spectrum

O apelo da vida no meio da natureza pode bem ser a razão para este jogo. Mas, é bom que nos deixemos de sonhos, este *Riding the Rapids*, que promete pôr-nos o pulso a bater com a mesma violência da corrente daquele ribeiro de montanha, é uma autêntica «banhada». Esta é, de facto, a classificação oficial do último jogo da Players, um pretenso simulador das condições vividas por um canoísta lançado numa corrida num de quatro rios de montanha.

Quem já viu este tipo de competições, ao vivo ou na televisão, ou teve mesmo a oportunidade de se sentar numa canoa, o corpo quase (talvez mesmo) abaixo do nível da água, aquela sensação de leveza e insegurança, sabe o que é este desporto, o quanto exige dos participantes. Quem experimentar este *Riding the Rapids* vai ficar desiludido...

Esta corrida num rio caudaloso e traiçoeiro é-o mais por deficiência do programa do que pela realidade que consegue insuflar na simulação. E tudo muito morno, muito igualzinho, sem a subida da adrenalina que a coisa verdadeira provoca. Se, por exemplo, num simulador recente e também não muito bom, como *Professional Sky Simulator*, é possível passar algum tempo divertido, quase sentindo o frio da neve quando o nosso esquiador se espalha, em *Riding the Rapids* há uma sensação constante de que «aquilo» não nos toca.

Rochas, bancos de areia, ilhotas são alguns dos obstáculos que o nosso canoísta tem de ultrapassar (tornear será o termo adequado). E, claro, há um percurso a fazer, assinalado por postes saindo da água. Um erro de cálculo, um toque num destes postes e é, na melhor das hipóteses, a penalização. Se as coisas derem para o torto, pode ser mesmo o fim da corrida. E que há tempos a cumprir para cada secção de provas.

Um olho no percurso, outro no nível de energia (que também se esgota) e ainda uma espreitadela no relógio (no lado direito do «écran») são essenciais para chegar ao fim de cada secção. E é conveniente remar...

Algo que salva a desgraça de *Riding the Rapids* é, provavelmente, o editor acopulado ao jogo, que permite alterar os perigos de cada uma das pistas (ou rios). Teoricamente (e na prática, apesar de moroso), permite modificar sem qualquer limite o traçado inicial. Um bónus capaz de divertir/entusiasmar quem, por acaso, acabe com este jogo na prateleira lá de casa.

Antes de fechar, um último aviso: este jogo só dá para o Spectrum. Portanto, quem tiver um Timex pode bem olhar para outro lado. E, sinceramente, não perde nada.

GÉNERO: Simulador
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 6
CONSELHO: A evitar ou ver antes de comprar

«Reprise»

«SILENT SERVICE» EM ÁGUAS DO PACÍFICO

«REPRISE» esta semana a ir além da superfície, num jogo que, surpreendentemente, suscitou o interesse de muita gente, apesar da sua complexidade: *Silent Service*. Um simulador de submarinos que, opinião pessoal, continua a bater *Red October* aos pontos, *Silent Service* lança-nos nas rotas do Pacífico durante a Segunda Guerra Mundial, a bordo dos então muito modernos submarinos americanos. Mas o melhor é passar o testemunho a *Pedro Manuel Pereira Mateus*, o «*strategic boss*» do Cacém, que mais uma vez andou às voltas recolhendo dados para este «reprise». Um esforço que lhe vai valer, como começa a ser regra para este espaço e para todos os participantes, alguns jogos de computador, oferta de «A Capital».

Antes mesmo de iniciar a viagem até ao passado, só algumas linhas para lembrar que o Pedro continua interessadíssimo em trocar jogos de todo o tipo, mas, principalmente, de guerra, com outros leitores, pelo que quem estiver interessado, deve escrever-lhe para a Rua Adriano dos Santos Gil, lt. A-2.º, 2735 Agualva-Cacém...

E vamos a *Silent Service*...

«Ao princípio foi o fumo. Era impossível aos navios mercantes japoneses deixarem de lançar enormes espirais de fumo negro, que assinalavam desde muito longe a sua presença, o que se tornava motivo de afeição, particularmente para o comandante do comboio, a bordo do "destroyer", "Tamanami", naquele dia 25 de Junho de 1944.

«O comboio era formado por quinze barcos — cargueiros, petroleiros, transportes — que procedentes do Sul, se dirigiam para o Japão. Entrava então, proa a noroeste, no estreito de Luzon, que separa a Formosa da ponta norte das Filipinas.

«Da ponte, o comandante do comboio, explorava avidamente o céu, com os nervos tensos apesar da sua expressão impassível. A escolta aérea vinda da Formosa, já não podia tardar. Espera com impaciência essa protecção suplementar que aumentaria a sua probabilidade de chegar a Takao sem sofrer ataques submarinos.»

Extraído do livro «Wolffpack», *de William M. Hardy, 1960.*

É neste cenário, pouco amistoso por sinal, que se desenrola a acção desta magnífica simulação.

Estávamos, então, no auge da Segunda Guerra Mundial e na de importância vital para os Estados Unidos cortar as vias de abastecimento nipónicas do Pacífico Sul, nomeadamente aquelas que se faziam por via marítima (e que constituíam a sua maioria).

Para isso os Estados Unidos enviaram para a área numerosas «matilhas» (grupos de 3 e 6 submarinos aos quais são atribuídas missões conjuntas de busca e assim deitar por terra os seus esforços de guerra.

Para a nossa penosa missão contamos — infelizmente — apenas com um submarino, mas nem por isso o inimigo está enfraquecido, muito pelo contrário, conta com numerosos «destroyers», contratorpedeiros e até aviões equipados com aparelhos de detecção magnética conhecidos por *JIKITANCHIKIS*.

O jogo está dividido em 3 partes (3 tipos de missões): *Torpedo Run Practise; Convoy Actions; War Patrols.*

TORPEDO RUN PRACTICE — missão de treino; aqui somos enviados contra um comboio inimigo desprovido de qualquer tipo de escolta, permitindo-nos assim usar os torpedos e/ou o canhão e manobrar o submarino sem termos de nos preocupar em fugir à escolta (visto que esta não existe).

CONVOY ACTIONS — missão de treino completo, ou, missão de combate, (não se pode considerá-la com missão de combate a 100% porque somos colocados junto ao comboio inimigo, ao contrário do que acontece nas *War Patrols*) aqui somos colocados junto a um comboio inimigo em local à nossa escolha, que pode variar desde a costa nipónica até à Nova Guiné ou até ao Borneo! Mas aqui, não basta afundar calmamente os navios inimigos como na missão de treino, há que tomar medidas em relação à escolta inimiga, nem sempre o submergir ou o bater em retirada rapidamente é o melhor processo a seguir...

WAR PATROL — patrulhas de guerra (em 1.º lugar, identificar qual é o «destroyer» inimigo pedido, caso falhemos, voltam novamente ao treino, quem — como eu — não tiver o manual é um verdadeiro totoloto); aqui tudo se complica, somos colocados em alto-mar sem estarmos junto de qualquer comboio inimigo, a quem descobri-los e aniquilá-los (muito cuidado com os aviões), para isso consultem o mapa táctico por mim enviado (atenção! não é de minha autoria, foi adaptado de um trabalho já publicado em «A Capital», da dupla *MICROSONIC*, «a César o que é de César!») onde estão assinaladas as rotas dos comboios inimigos.

Passo agora a falar-nos dos inimigos que podemos encontrar:

DESTROYERS — embarcações rápidas equipadas com dois canhões de 45 mm e com lançadoras de... terríveis cargas de profundidade. Para os destruir (ou assustar) há dois processos a seguir: caso venham em grupos de três o melhor a fazer é mergulhar até 150--200 pés e velocidade máxima, ou se preferirem, silêncio total até poderem vir à superfície; como seja só um, estabilizar a 30 pés de profundidade e disparar 2 torpedos, não falha!

CONTRA-TORPEDEIROS — são mais lentos que os *destroyers* mas dispõem de 4 canhões de 60 mm, sonares poderosos, e 12 lançadoras de cargas de profundidade (regra geral costumam andar com dois aviões)... contra estes o melhor a fazer é mergulhar até 200--250 pés, silêncio total e rezar...

AVIÕES — estão equipados com sonares de longo alcance e alguns têm bombas com detonador magnético, contra estes, mal sejam localizados submergir imediatamente, pois basta que uma bomba nos acerte para que sejamos afundados.

Dispomos de torpedos à proa e à ré, e de um canhão de 30 mm que, como é lógico, só pode ser disparado à superfície (não aconselho o uso deste, pois são necessários 6-8 disparos «certeiros» para afundar um navio).

Quando estiverem em apuros com a escolta inimiga, há um processo que resulta sempre: disparem torpedos de proa e de ré visando qualquer alvo — o que provoca confusão nos sonares inimigos —, em seguida fugir a toda a velocidade a 50-75 pés passando por baixo do comboio inimigo (se tiverem problemas com as cargas de profundidade mergulhem mais fundo — 100--200 pés).

As teclas são as seguintes:

MUDANÇA DE SCREEN: *1 instrumentos — *shift + 4; Mapa* — *shift* + 1; Ponte — *shift* + 2; Periscópio — *shift* + 3; Avarias *1 — *shift* + 5; Relatório — *shift* + 6; Abortar — *shift* + 7.

Outro processo é utilizar as teclas H, Y, 9, 0 e *fire* quando estiverem na ponte, dirijam-se para o local pretendido — baixo — avarias; cima — ponte; direita — mapa; esquerda — instrumentos.

- *ZOOM* — Z (ampliar mapa)
  UNZOOM — X (reduzir mapa)

TECLAS DE NAVEGAÇÃO E DE COMBATE

- Mergulhar — D (só até 450 pés, depois: CRUNCH!)
- Emergir — S
- Periscópio *(up/down)* — P (só se pode levantar até 40 pés)
- Periscópio *(left/right)* — 9, 0

Leme esquerdo — C

- Leme direito — V
- Canhão — G
- Velocidade — 125
- Marcha à ré — R
- Emergência — *Symbol-Shift* + E
- Estabilizar profundidade — *ENTER*
- Escala de Tempo — mais rápido — F; normal — N; pausa — W
- Controlo ângulo proa (só para marinheiros experientes...) — A
- Identificação de navio — I (modo periscópio).

Passo agora a explicar a legenda do painel de instrumentos (não pensem que está lá para enfeitar, são imprescindíveis, principalmente em missões mais elaboradas).

1 — indicador de profundidade. O periscópio pode apenas ser usado até 40-44 pés de profundidade, e não convem descer a mais de 400-450 pés de profundidade, pois a pressão esmaga-nos totalmente!

2 — indicador da situação do periscópio, levantado/recolhido

3 — indicador de munições disponíveis (torpedos e granadas para o canhão); indica quantos torpedos estão prontos a disparar (cor verde) e os tubos vazios, ou em carga (cor preta), são necessários 10 minutos — em tempo de jogo — para os recarregar (só um tubo). Os valores a encarnado representam o n.º de granadas disponíveis para o canhão

4 — relógio, amanhece às 5-6 horas e anoitece às 19. O n.º representa as horas e o ponteiro indica os minutos

5 — indicador do esforço exigido aos motores

6 — indicador de nível (se submerge ou emerge)

7 — indicador de velocidade (máx. à superfície — 20 nós; máx. em mergulho — 10 nós)

8 — indicador do nível de carga da bateria. É preciso ter em atenção que a quantidade de energia acumulada desce um mergulho, e para carregar à que vier à supefície e pôr o «diesel» a funcionar

9 — indicador da situação da bateria (a carregar, ou em uso)

10 — indicador da profundidade abaixo da quilha. Quando atinge 0 o submarino tocou o fundo

11 — indicador do nível do combustível (3 tanques)

12 — termómetro, indica a temperatura da água ao redor do submarino (quando fica azul indica temperatura elevada)

13 — *Xtams tree*; indica quais as comportas exteriores do submarino que estão abertas ou fechadas (vermelho/verde), ao mergulhar fecham-se automaticamente

14 — compasso de navegação, vulgo bússola.

NOTA: os torpedos são apontados por computador (na II guerra!?) em relação ao alvo que está sob a mira, independentemente deste estar à proa ou à ré do submarino.

Pessoalmente acho este pormenor incorrecto, o acerto de pontaria deveria ser «manual», garantindo uma maior fidelidade em relação à época de então.

Quanto a *dicas* é tudo por agora.

Uma pergunta, será que existe(m) algum(ns) simulador(es) de carro de combate e/ou de *destroyer* que reproduzam os que foram utilizados de '39 a '50? Qual o seu título?

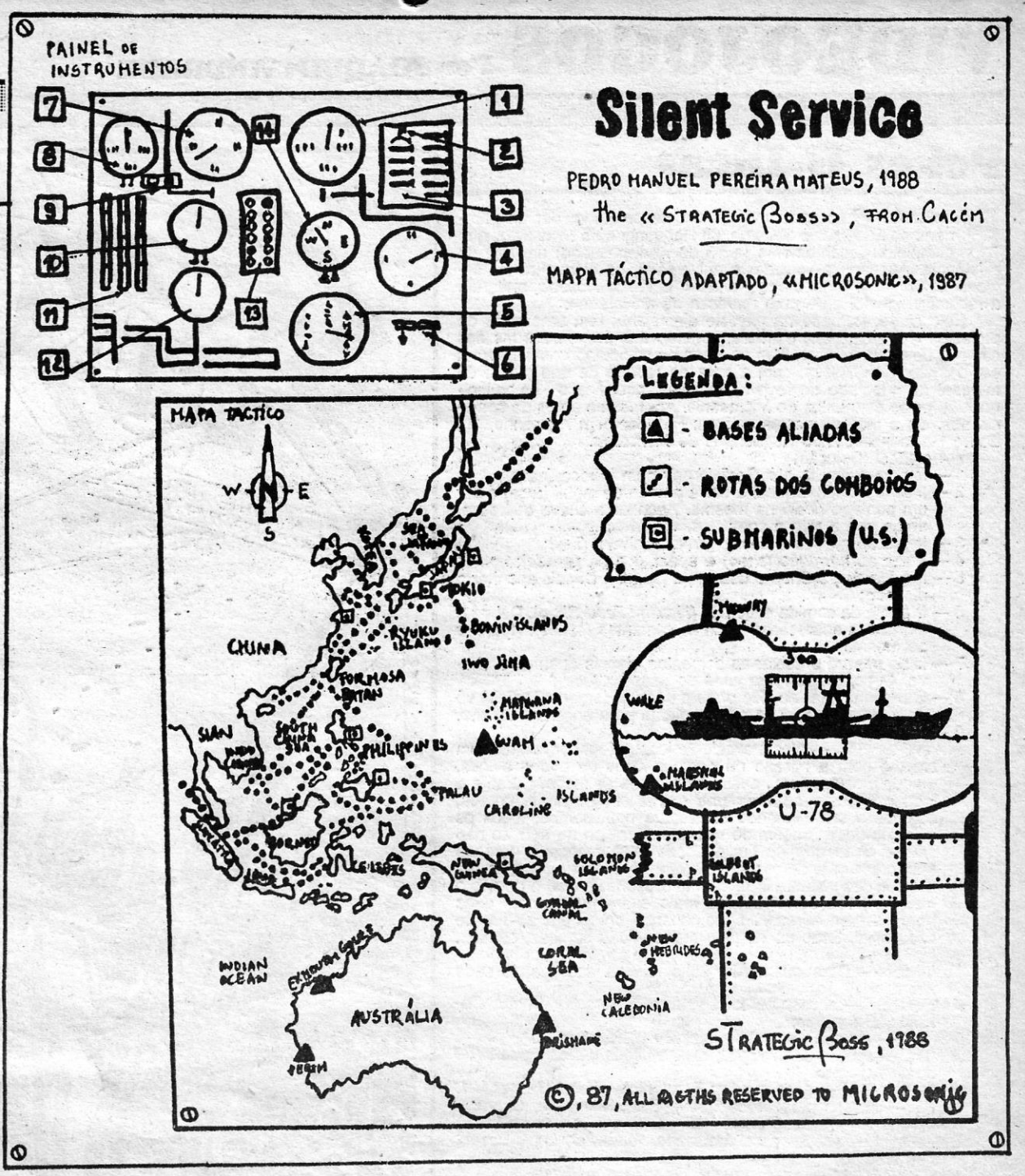
Em jeito de despedida, voltou a pedir que qualquer leitor interessado em trocar jogos (todo o tipo, mas principalmente jogos de guerra) *dicas* e mapas é só escrever, *OK!* Aqui fica um *POKE* para os mais aflitos com as tropelias deste detective:

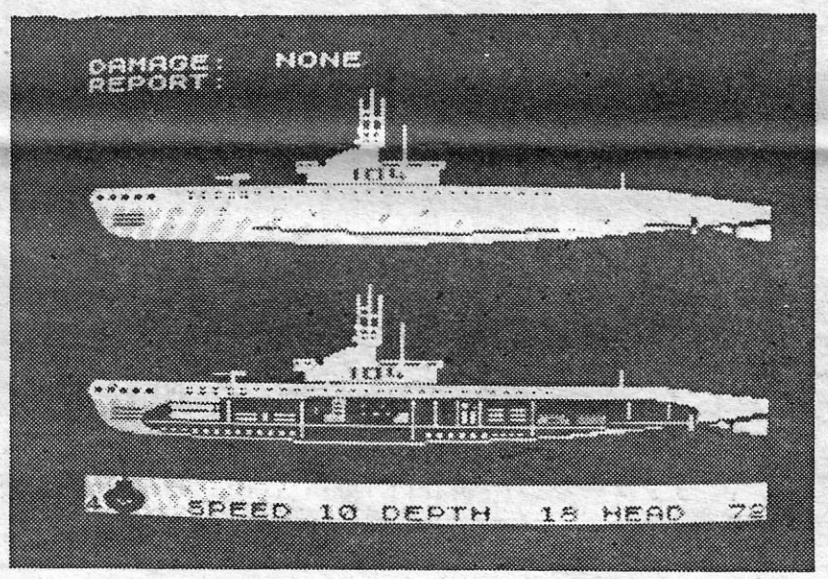
INSPECTOR GADGET — POKE 54993, Ø

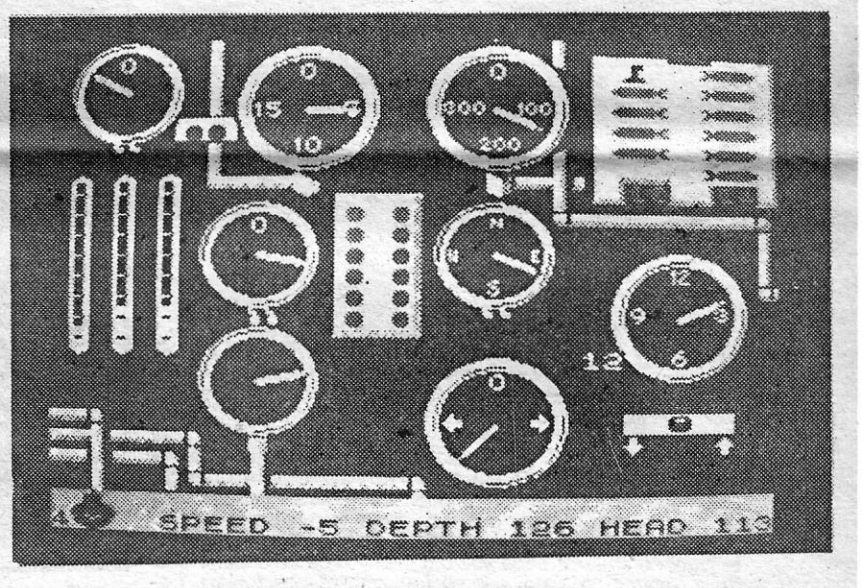
Com os meus mais sinceros cumprimentos e agradecimentos, sou: *Pedro Martins, The Strategic Boss*

P.S. Gostaria que me dissessem se já receberam 2 cartas minhas cada uma delas com material para *GUNSHIP* e para *VULCAN*, pois já passou mais de um mês após a data do seu envio e «nada», será que se extraviaram?

Digam qualquer coisa, para que no caso de extravio, eu possa enviar novamente o material (pois eu tenho-o em duplicado).







VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

PRIMEIRAS linhas para, mesmo um pouco tarde, dar os parabéns ao *Microsonic Softclub*, de Reguengos de Monsaraz, que completou recentemente (a 13 de Abril passado) um ano de existência. Apagada a vela deste aniversário, os elementos do *Microsonic, Jorge Mantas, Jorge Ramalho* e *Vasco Rosado*, andaram a recolher material para uma remessa de aniversário.

Este clube, formado na planície alentejana, tem uma série de projectos a longo prazo, com alargamento das áreas cobertas aos campos do áudio e vídeo. Mas os jogos de computador continuam a ser o prato forte. Assim, com a nota de rodapé de que algum do material foi adaptado de revistas inglesas, aqui fica o «embrulho» enviado pelos elementos do Microsonic. Ah, mesmo antes de começarmos, eis a morada destes amigos: Rua Joaquim Agostinho, 10, Bairro Residencial, 7200 Reguengos de Monsaraz.

GARFIELD (Solução)

1 — Ir para a direita até *Garfield* cair num buraco (cave);
2 — Ir para a esquerda até à caixa grande de metal (arca) e dar um pontapé *(kick)* na mesma. Apanhar a chave depressa, antes que o rato a com;
3 — Ir até ao parque e deixar *(drop)* a chave *(key)*;
4 — Ir até ao barracão *(shed)* e apanhar a pá *(spade)*;
5 — Ir à *Hardware Shop* e usar a pá *(spade)*. Depois apanhar o dinheiro;
6 — Ir à loja da comida saudável *(Healthy Food Shop)*. Deixar o dinheiro e aparecerão algumas sementes *(seeds)*. Apanhar as mesmas,;
7 — Ir ao parque e deixar as sementes, depois apanhar a chave. Depois, salte para cima do pássaro *(bird)*;
8 — Quando chegar ao sítio onde o pássaro largará *Garfield*, vá para cima. Depois vá para a direita para encontrar *Arlene*.
9 — FIM DE JOGO!!!

FLYING SHARK — Neste excelente jogo, o jogador controla um biplano com a missão de destruir todos os outros aviões, tanques, barcos, etc., enfim, tudo o que se move. Durante o jogo podem-se apanhar uns extras como: vidas, pontos, bombas e tiros. Quando se dispara uma bomba, todos os inimigos desaparecem do «écran». Convém no entanto não abusar dado que no fim de cada nível o jogador terá de enfrentar um poderoso tanque que só é destruído após um louco e desgastante tiroteio (não é aconselhável) ou então o mesmo pode ser destruído mais suavemente, com duas bombas bem atiradas. Logo, quando chegarem ao fim de cada nível, terão de ter pelo menos duas bombas, senão... *bye bye.*

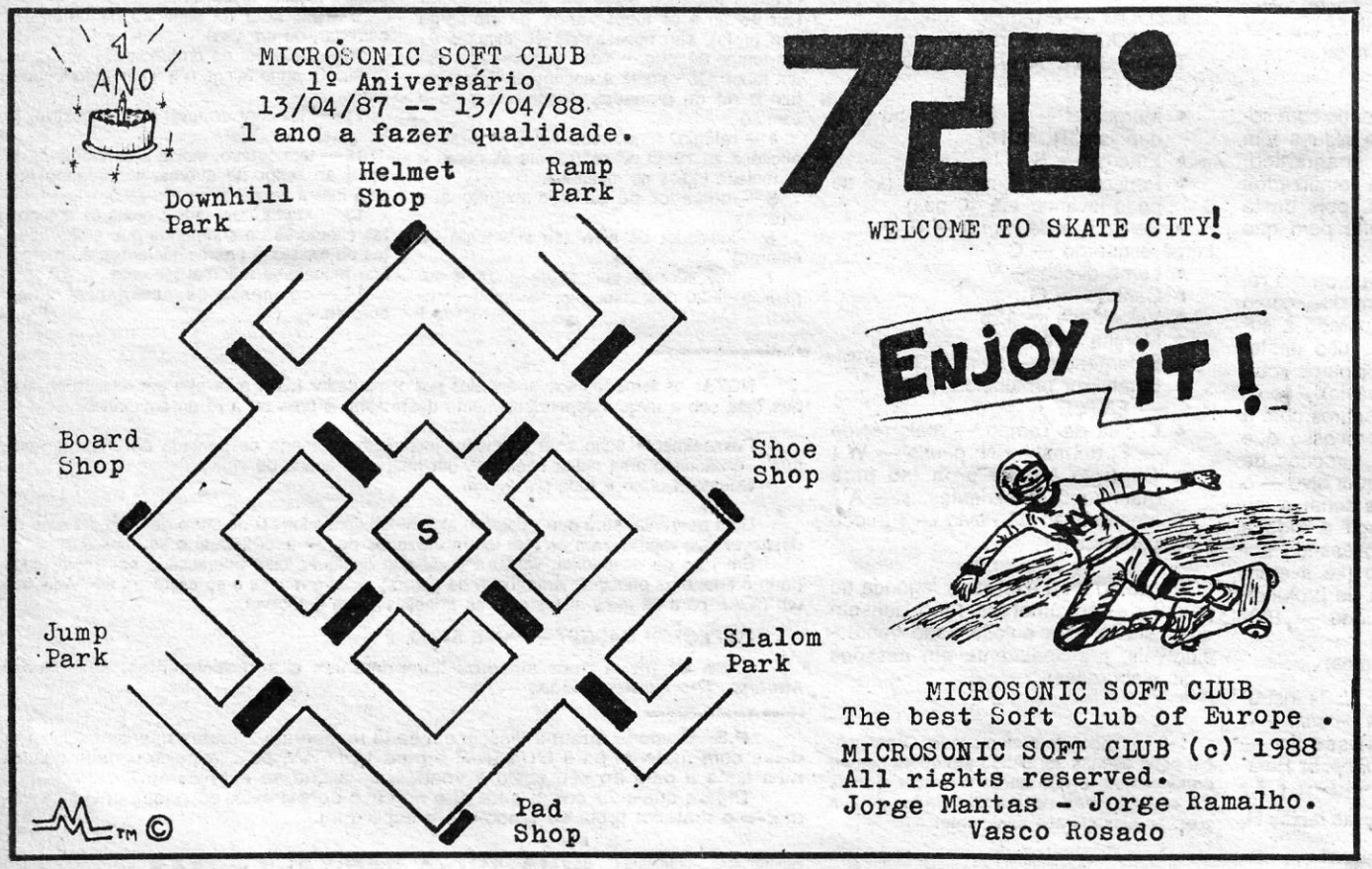
DRILLER — Para quem não sabe, eis os acessos de cada zona:

AMETHYST — acesso para: *Lapis Lazulli, Niccolite, Topaz, Obsidian, S 1 stores.*
TOPAZ — acesso para: *Amethyst, Beryl, K 2 complex.*
BERYL — acesso para: *Topaz, Quartz, Aquamarine, Basalt, K 3 complex.*
AQUAMARINE — acesso para: *Beryl, Ruby, Ketar Hanger H 1.*
RUBY — acesso para: *Aquamarine, Opal, Malachite, Ochre.*
MALACHITE — acesso para: *Ruby, Emerald, K 4 complex.*
EMERALD — acesso para: *Malachite, Alabaster, Lapis Lazulli, Graphite.*
LAPIS LAZULLI — acesso para: *Emerald, Amethyst.*
NICCOLITE — acesso para: *Amethyst.*
QUARTZ — acesso para: *Beryl.*
OPAL — acesso para: *Diamond, Ruby.*
ALABASTER — acesso para: *Emerald.*
DIAMOND — acesso para: *Opal.*
OBSIDIAN — acesso para: *Amethyst, S 2 stores.*
BASALT — acesso para: *Beryl, U.*
OCHRE — acesso para: *Ruby.*
GRAFHITE — acesso para: *Emerald.*
K 1 COMPLEX — acesso para: *K 2 complex.*
K 2 COMPLEX — acesso para: *K 1 complex, Topaz.*
K 3 COMPLEX — acesso para: *Beryl.*
K 4 COMPLEX — acesso para: *Malachite.*
S 1 STORES ... 4,4 — acesso para: *Amethyst.*
S 2 STORES ... 1,1 — acesso para: *Obsidian.*
H 1 KETAR HANGAR — acesso para: *Aquamarine.*
U UNKNOWN COMPLEX (desconhecido): acesso para: *Basalt.*
MITRAL — THE MOON — acesso para lado nenhum.

PLATOON (solução) — Era inevitável o aparecimento de *Platoon* em jogo de computador. Depois do estrondoso êxito deste filme que dá a conhecer vários aspectos da sangrenta guerra passada nas densas florestas do Vietname, este conheceu uma versão de vídeo da RCA/COLUMBIA e agora, finalmente, o jogo de computador. Lembramos ainda, antes de abordarmos o jogo, que este filme foi escrito e dirigido por Oliver Stone, um veterano do Vietname. O jogador, neste jogo, controla de cada vez um membro da unidade, o qual deve levar a um local seguro (ou pelo menos tentar). Devem-se evitar a todo o custo as patrulhas vietnaminianas que surgem quando menos se espera e de todos os sítios. Portanto, olhos abertos e dedo leve no gatilho.

NOTA: As *dicas* devem ser seguidas pelo mapa-ilustração.

1 — Aqui é a entrada de *Platoon* em acção, assinalando-se assim o início do jogo. O primeiro objectivo é localizar e apanhar a caixa de TNT deixada previamente por um outro *Platoon*. Há que manter-se alerta na floresta ou pode-se ser apanhado por uma patrulha vietcongue armada, por inimigos escondidos no solo ou ainda ser surpreendido por inimigos camuflados nas árvores e arbustos.
2 — Depois de se ter atravessado a ponte, é preciso pegar no TNT e destruir a mesma, ou uma grande patrulha vietnaminiana poderá surpreender *Platoon* pela retaguarda, e acabar com a sua vida (do pelotão).
3 — Na aldeia, há que procurar e recolher a lanterna e o mapa. Com isto na mão, os nossos heróis devem continuar a procurar o alçapão que dá para um vasto sistema de túneis subterrâneos.
4 — É altura de deixar o resto da patrulha na aldeia e, como voluntário, ir continuar à procura dos túneis. O mapa achado na aldeia irá mostrar a situação e posição do nosso herói no sistema de túneis e a lanterna é insubstituível para iluminar o caminho através dos túneis.
5 — Já dentro dos túneis, existem vários compartimentos que contêm caixas. Estas caixas têm munições *(ammo)*, reservas ou armadilhas *(booby traps)* dependendo um pouco da sorte. É um caso de sorte — atenção — e boa memória, nesta secção.
6 — Agora é necessário estar atento às guerrilhas vietcongues, as quais aparecem perto de todos os cantos. O jogador tem que «ser» muito forte para as eliminar antes que elas o eliminem.
7 — Assim que se emerge dos túneis, o nosso bravo voluntário encontrar-se-á na escuridão. É preciso descansar na densa floresta antes de conter um grupo de guerrilhas que entretanto deu conta da presença do inimigo. Chega a altura para usar os foguetes luminosos *(flares)* para localizar os vietcongues e abatê-los com a arma. Convém, no entanto, não gastar muita munição.
8 — Na manhã seguinte, o nosso herói parte em busca do sargento Elias mas inesperadamente encontra o sargento Barnes, o qual diz ao bravo guerreiro que o sarg. Elias foi morto em combate.
9 — Depois de Barnes partir, o soldado vê à distância que o sarg. Elias está vivo e prestes a ser fuzilado por guerrilhas vietnamianos. Agora, o nosso herói é testemunha da morte do sarg. Elias, que cai varado por vários tiros. As suspeitas do bravo voluntário estavam consumadas e ele



sabe que o sarg. Barnes simplesmente desertou o sarg: Elias, para salvar a pele.

10 — Mais adiante, o rádio do soldado dá sinal — é o General. Um ataque aéreo foi planeado para as 10 h e faltam apenas 2 minutos!! Há que sair dali o mais depressa possível.

11 — Há muitos caminhos na selva, mas poucos permitem que o bravo do pelotão se salve a tempo. A única hipótese é tentar fazer o mapa desta área e lembrar os caminhos que já se tentaram.

12 — Tendo achado a área segura, encontramos novamente o sargento Barnes protegido por sacos de areia. Ele percebe que o soldado já sabe a história da deserção e decide eliminá-lo, com granadas e tiros. A única forma de acabar com o desertor é através de 5 granadas bem atiradas, as quais devem ser recolhidas desde que esta secção começa.

13 — Na, Na — quem é o rei do castelo agora, eh?!! (FIM DE AVENTURA)

MOVIE — A chave para desviar a última armadura é *Shifra*. Assim já não é necessário encontrar Tanya pois esta nem sempre está demasiado generosa.

Agora *pokes* para todos os gostos:

720° — POKE 41918, Ø
ATV SIMULATOR — POKE 60250, Ø
FREDDY HARDEST — POKE 63396, 18: POKE 63792, 18
HYSTERIA — POKE 44588, 201
RENEGADE — POKE 41048, 195
RYGAR — POKE 61577, Ø
STAR WARS — POKE 45268, Ø
THUNDERCATS — POKE 31401, Ø: POKE 31402, Ø
TRANTOR — POKE 56711, Ø: POKE 52529, Ø

Alguns carregadores sempre úteis:

JET BIKE SIMULATOR

```
 1 REM SINCLAIR USER FEB. 88 ©
 2 REM MICROSONIC SOFTCLUB
10 PRINT AT 10, 0; "START
   J. B. S. TAPE"
20 LOAD "" CODE 23296
25 POKE 23372, 104
30 POKE 23373, 91
40 FOR F = 23400 TO 23407
45 READ a: POKE F, a
50 NEXT F
60 DATA 62, 201, 50, 20, 106
70 DATA 195, 198, 92
100 RANDOMIZE USR 23296
```

CAR WARS

```
 1 REM CRASH MAR. 88 ©
 2 REM MICROSONIC SOFTCLUB
10 CLEAR 24999
15 PRINT AT 10, 4; "POKES BY CAIRNPOKE 1987":
   LOAD "" CODE
20 LOAD "" CODE
30 POKE 32337, 0
40 RANDOMIZE USR 57090
```

ORBIX, THE TERRORBALL

```
 1 REM CRASH MAR. 88 ©
 2 REM MICROSONIC SOFTCLUB
10 CLEAR 65520
15 MERGE "": PRINT AT 10, 4; "POKE
   BY CAIRNPOKE 1987"
20 FOR C = 65523 TO 65535
30 POKE C, PEEK (C – 41760): NEXT C
40 POKE 65529, 191
50 RANDOMIZE USR 65523
```

Ainda antes de fechar (espreitem os mapas enviados pelos «microsónicos») um pedido: os Jorges e o Vasco de Reguengos procuram alguém que saiba mexer bem no *Professional Adventure Writer* e querem trocar o GAC e/ou Laser Basic por jogos com alguém interessado. E pronto...

Fanzine em Castelo Branco

Correspondendo ao desafio por nós lançado, *Luís Costa* enviou para o Poço da Cidade um exemplar do *fanzine* que ele e uma vasta equipa editam em Castelo Branco. Obra importante, a merecer aqui destaque.

Tudo começou em Outubro de 1987, com a publicação de um *fanzine* intitulado *Zzap*. O título seria alterado em Março deste ano (já com a publicação no seu sexto número) para *Smash*. E é o número sete da *Smash*, referente a Abril, que «A Capital» «espreita» para vós nestas linhas.

Fanzine mensal de informática, como pode ler-se na ficha técnica, *Smash* é fruto do trabalho empenhado de *Luís Costa, Nuno Santos, José Carlos, Hélder Miguel, Fernanda Martins, Paulo Jorge, Hugo Diogo* e mais alguns amigos. São 24 páginas de revista que, com a ajuda do FAOJ — que policopia o *fanzine* — dão aos assinantes da *Smash* uma panorâmica das últimas edições do mercado de *software*, informação variada, bem como os habituais *pokes* e *dicas*.

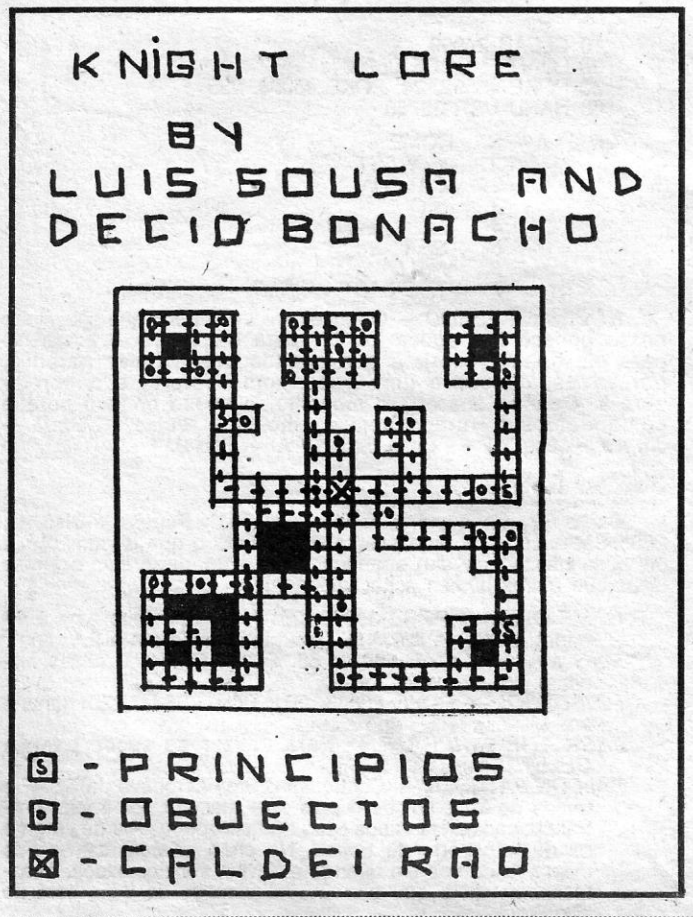
Vídeo e música são também temas abordados em *Smash*. E até os programas educativos merecem a atenção dos jovens de Castelo Branco. No número sete um bónus muito especial: um guia do jogo *Silent Service* (a primeira parte), oito páginas cheias de informação. Apresentado em formato A 5 este «Manual do Bom Jogador», que é coleccionável, promete ser um destacável, se não regular, pelo menos cheio de coisas boas. Assina-o *Sérgio Morais*.

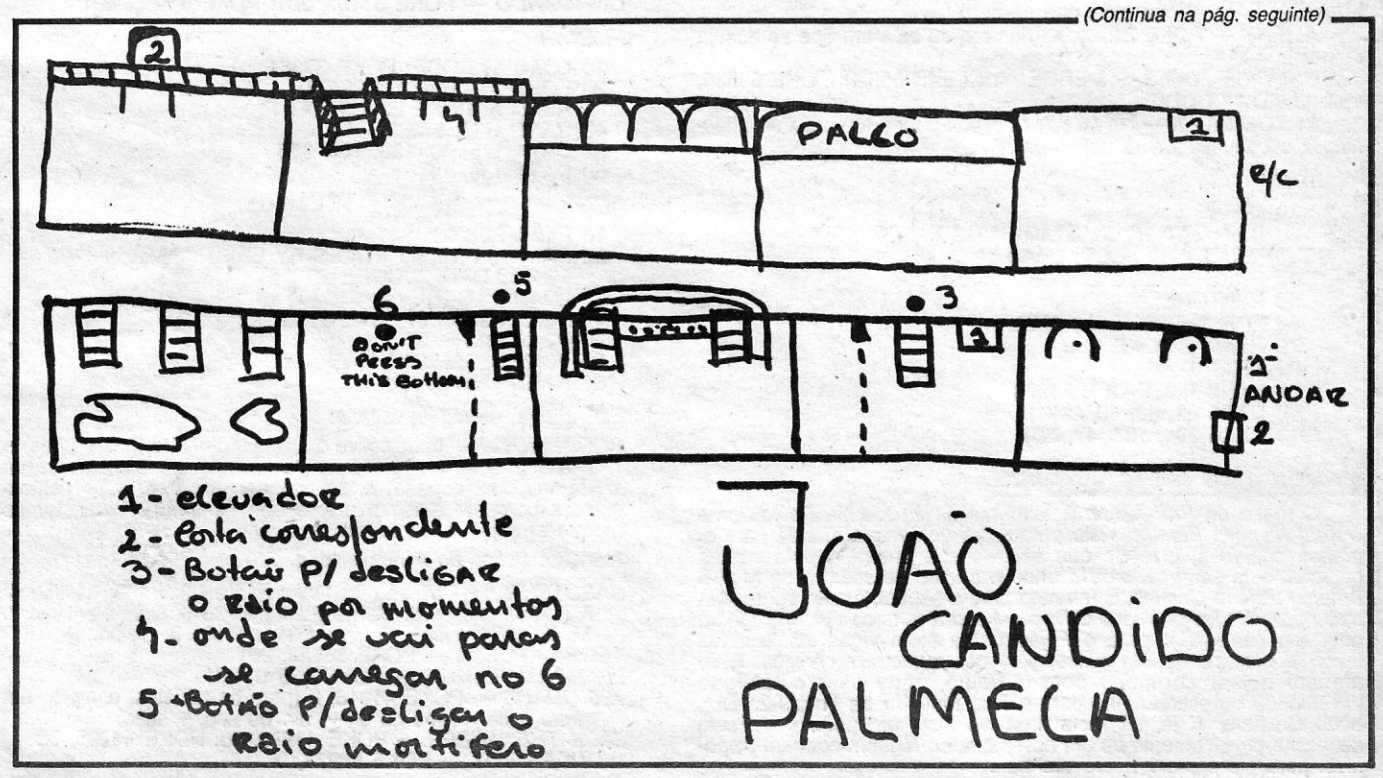
Smash está pois apresentado. Com, aqui por perto, algumas páginas que «A Capital» achou por bem mostrar-vos. E, também, o endereço de *Smash*: Rua Diogo da Fonseca, 20-r/c, 6000 Castelo Branco. Para quem quiser saber mais...

Arkanoid em revista

Parece impossível mas ainda anda por aí muita gentinha que desconhece os bónus de *Arkanoid II — Revenge of Doh*. Devido ao

(Continua na pág. seguinte)





VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

facto, a carta de *Luís Miguel G. Rosa*, que escreve desde a Avenida 5 de Outubro, 44-8.º Esq., 8000 Faro, vem mesmo a propósito. Este leitor enviou a lista dos bónus de *Ark II*. E também mais alguma informação.

Arkanoid II — Revenge of Doh — Estes são os bónus que existem e os seus efeitos:

B — Abre duas portas de cada lado, através das quais passamos aos níveis seguintes (cada uma delas conduz a um nível diferente)
R — Faz a nossa nave ficar mais pequena. (Se de seguida apanharmos outro R, ela volta ao normal)
S — Faz a bola andar mais devagar
E — Faz com que a nossa nave aumente de tamanho
C — Faz com que a bola se cole à nossa nave
D — Divide a bola em 5 bolas iguais
G — Faz aparecer uma cauda na nossa nave quando esta se move de um lado para o outro
M — Divide a bola em 3 bolas iguais
P — Extra
SC — Faz o fundo do «écran» andar em *scroll* vertical
L — Faz a nave disparar
T — Faz aparecer uma nave igual à nossa ao nosso lado

Existe um bónus especial que é um D, mas a letra não está dentro do bónus que cai, está em cima ( ). Este bónus pode ter 3 efeitos:

— Divide a bola em muitas (± 17)
— Faz com que a bola em vez de destruir um tijolo, destrua todos os que estão na sua trajectória
— Faz com que a nave dispare, mas mais depressa do que normalmente

THE DOUBLE — Os jogos para a Taça começam na semana 23

BUBBLE BOOBLE — Quando só se tiver uma vida carregue na tecla 2 e no lado direito aparecerá outro boneco. Quando já não tiverem bonecos no lado esquerdo e estando o do lado direito vivo carregue em 1 e terá mais vidas. Vá fazendo sempre isto sucessivamente quando tiver uma vida.

E se alguém souber as teclas de *Bobsleigh*, *dicas* e teclas para *Pegasus* e *dicas* para *Predator*, o Luís agradece.

Atenção *Pedro Teixeira*

Desde o Seixal escreve *Luís Fernando Alves de Sousa*, com uma informação urgente para *Pedro Teixeira*, de Almada: o que as mulheres atiram em *Sai Combat* são cortantes redondos. E está resolvida a questão.

O Luís, entretanto, aproveitou para enviar, também, um mapa de *Knight Lore* (o de *Rambo* não vamos publicar). Quanto à gravação que pedes, isso não vai ser possível, Luís. Vais mesmo ter de pedir a algum amigo. Ou talvez alguém te possa arranjar. Aqui fica a tua morada: Rua da Cordoaria, 17, Vivenda Sousa, Cruz de Pau, 2840 Seixal.

Dúvidas em *Nosferatu*

«Tenho os mapas publicados em "A Capital", consigo chegar à porta de saída, mas não passo daí.» Este o dilema do leitor *João Cândido Lourinho dos Santos*, da Rua D. João de Castro, 15-r/c Esq., 2950 Palmela. Em *Nosferatu*, claro... Quanto à tua pergunta sobre o MS.DOS e o Spectrum + 3, parece-me que não. De *dicas*, isso sim, estamos mesmo seguros. E eis algumas das tuas, que vão facilitar a vida a outros leitores. E, também, um mapa dp *Rocky Horror Show*.

HOW TO BE A COMPLETE BASTARD — Quando acharem o computador nunca escolham a opção *reset the computer* porque, se o fizerem, o nosso computador desliga-se. Para libertar os gases que estão indicados no marcador da direita carreguem na tecla F. Quando encontrarem os fósforos *(matches)* ou o martelo *(hammer)* aparece uma opção antes da opção para «vasculhar os móveis»; essa opção serve para destruir esse móvel. Pode-se urinar nas árvores e na pia. Quando estiverem na sala do piano, toquem, que as pessoas que estiverem nessa sala vão-se embora.

INSIDE OUTING — Dêem o queijo ao rato e ele fica paralisado. No entanto, quando voltarem a entrar na mesma sala o rato já se mexe.

Poço no *Paradise*

Como sair do poço em *Threee Weeks in Paradise* é o sonho e tormento de *Nuno M.* (sem mais nada) de Lisboa. O Nuno enviou também um mapa de *Out Run* que não vamos publicar. Melhor sorte no entanto, têm as *dicas* que enviou. Ei-las:

LIGHT FORCE — POKE 40725, 172

NOTA: Este *poke* só funciona na versão que não tem desenho.

GRYZOR — Pôr o primeiro nível e jogar, depois pôr o segundo e perder as vidas todas; volte a pôr o primeiro e carregue na opção *restart* e terá vidas extra.

ARKANOID II — REVENGE OF DOH — No *hi-score* escrever: MAAAAH e voltará ao nível que perdeu.

ALIENS — POKE 24680, X (número da sala em que se deseja começar = X)

CHUCKIE EGG 2 — MERGE "": CLEAR 65520: POKE 65535, 194: LOAD "" CODE

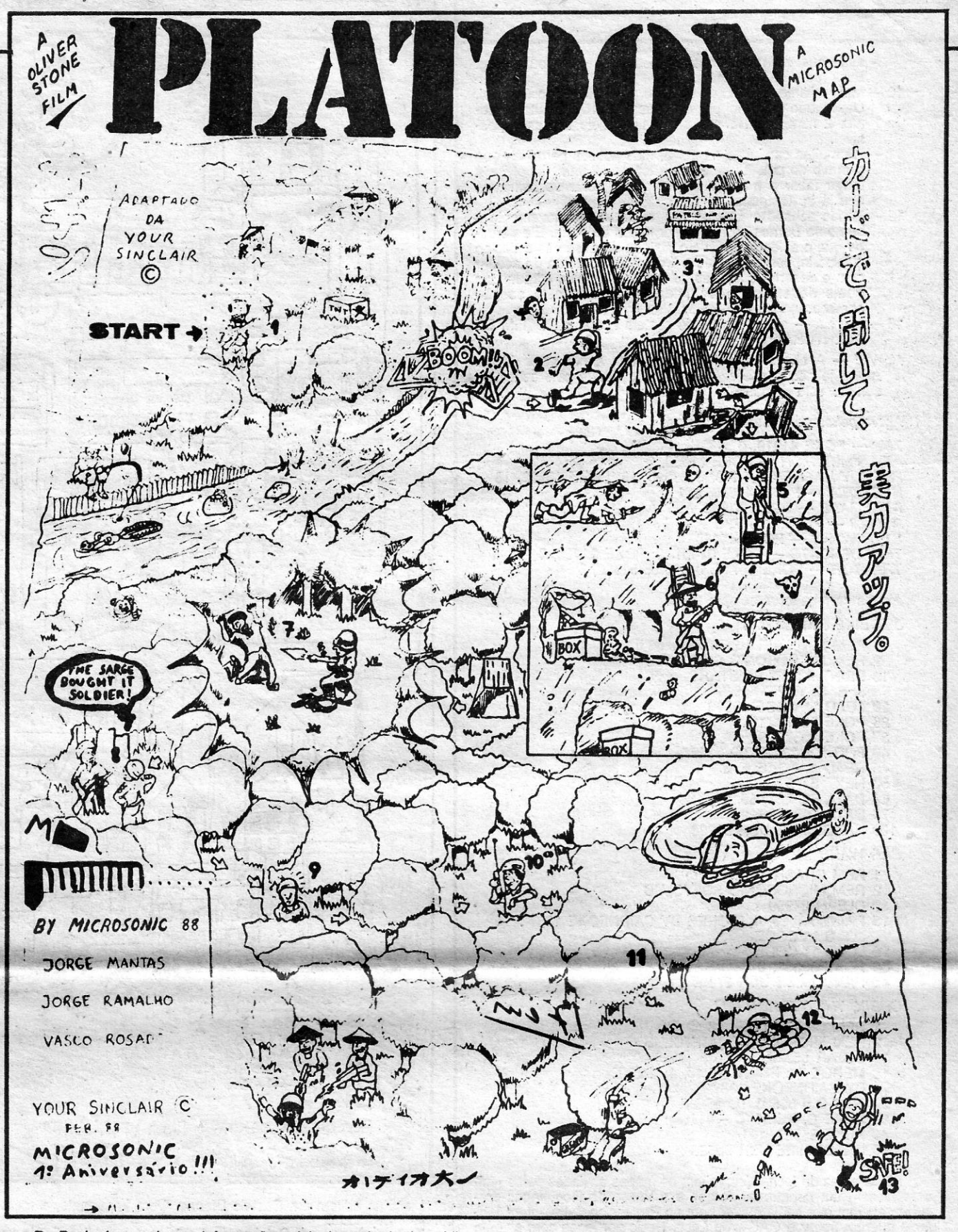
MATCH DAY II — Na *tactics selection* ponha a equipa no *attacking* e o computador na defensiva.

1942

```
10 CLEAR 64999
20 PRINT AT 20, 8; "START 1942 TAPE"
30 PRINT 0, 0: INK 7: LOAD "" CODE
40 POKE 65332, 240: POKE 65333, 255
50 RESTORE
60 FOR 1 = 65520 TO 65527
70 READ a: POKE 1, a
80 NEXT 1
90 RANDOMIZE USR 65288
1000 DATA 62, 33, 50, 247
1010 DATA 204, 195, 47, 204
```

Profanation desde Coimbra

O mapa de *Profanation* (totalmente da autoria de *Paulo Jorge Cabral Mendes Pereira*, «isto porque há gente que manda para aí mapas copiados, dizendo que são de sua autoria») está nestas páginas, esta semana, satisfazendo o pedido de socorro de *Miguel António Pereira Cristino*. E também para o Miguel, as tão esperadas *dicas* para *Nodes of Yesod* e *Robin Wood*. Em troca *Paulo Jorge* só quer um carregador para o *Pyjamarama* (com vidas infinitas, faz favor) e o mapa de *Starquake*, com os respectivos códigos. E se alguém quiser contactar com o Paulo, pode usar o telefone (039)33568 ou escrever-lhe para a Rua Figueira da Foz, 9-2.º Dt.º, 3000 Coimbra. E já, na recta final, só mais um pedido: o Paulo necessita urgentemente de um *assemblador*. Alguém com um disponível para ele copiar? Escrevam-lhe...



Do Paulo Jorge, alguma informação, original e retirada de publicações inglesas e assim. Tudo dividido e devidamente explicado. Ora vejam.

Atenção: estes *pokes* foram copiados.

FREDDY HARDEST — POKE 63396, 18: POKE 63792, 18
RENEGADE — POKE 41048, 195
DIZZY — POKE 62746, 0
STAR WARS — POKE 45268, 0
METROCROSS — POKE 43006, 195: POKE 44490, 0
GREAT GURIANOS — POKE 34962, 0
HYSTERIA — POKE 44588, 201
FIST II — POKE 27061, 0
COMMANDO — POKE 31107, 201: POKE 61955, 201

PLEXAR

```
10 LOAD "" CODE: POKE 37331, 91
20 FOR F = 23432 TO 23438
30 READ A: POKE F, A: NEXT F
40 RAND USR 37263
50 DATA 175, 50, 138, 186, 195
60 DATA 136, 144
```

ACE

```
10 CLEAR 26999
20 PRINT AT 10, 4; "POKES BY CAIRNPOKE
   1986": LOAD "" CODE
30 LOAD "" CODE
40 POKE 32506, 0: POKE 32507, 0:
   POKE 32508, 0
50 POKE 38056, 24
60 RAND USR 27000
```

Esta *dica* é de minha autoria:

ROBIN WOOD — O objectivo é arranjar dinheiro (nos padres) e ir à árvore de energia para ela nos dar um arco (às vezes dá-nos uma espada) e, se nos der um arco, ir ao castelo para competir (caso a árvore nos dê uma espada, temos que arranjar mais dinheiro e repetir).

Atenção: *Pokes* de minha autoria.

SABOTEUR II — Missão 2: *Jonin*; missão 3: *Kime*; missão 4: *Kuji Kire*; missão 5: *Saimenjitsu*; missão 6: *Genin*; missão 7: *Mi Ku Lata*; missão 8: *Dim Mak*; missão 9: *Satori*.
TERRA KRESTA — POKE 38222, 201
LIVING DAYLIGHTS — POKE 38913, 201
720 GRAUS — POKE 41918, 0 (para os bilhetes, comprar um *skate* e dar voltas no ar — dir. ou esq. + salto)
JACK THE NIPPER — POKE 44278, 58: POKE 44285, 58
WONDER BOY — POKE 52974, 0

TIME FLIGHT

```
10 CLEAR 30999
20 LOAD "" SCREEN $
30 LOAD "" CODE 31000
40 POKE 34699, 127
50 RAND USR 31993
```

ZYNAPS

```
10 CLEAR 24999
20 LOAD "" CODE 25000
30 POKE 45592, 24: POKE 45008, 255
40 RAND USR 32768
```

ATHENA — N.º NOME
1 *FOREST*
2 *CAVERN*
3 *SKY*
4 *LABYRINTH*
5 *SEA*
6 *HELL*
7 *THE LAST WORLD*

NODES OF YESOD — O monolito é um «urso» que substitui o nosso boneco (carreguem no "1" para ele aparecer e em "1" para ele desaparecer), e que quando passa pelas paredes, por vezes, descobre uma passagem secreta, e o «urso» abre-a. Quando aparece o monolito, o nosso boneco pára e comandamos o «urso» com as mesmas teclas (C.*Shift* — dir. / Z — esq. / P — Cima Saltar. / A — Baixo).

Falcon Patrol

Pedro Ricardo, que vive na Urbanização da Portela, lt. 61-6.º-D, 2685 Sacavém, quer ajudas para quase tudo o que é jogo (*pokes* de vidas infinitas, diz ele) e, enquanto aguarda, deixa aqui algumas *dicas* que outros podem achar importantes.

GAME OVER — POKE 39273, 201 (energia infinita para a 1.ª parte): POKE 32529, 185 (energia infinita para a 2.ª parte).
MAG MAX — POKE 58470, 68: POKE 58471, 0 (vidas infinitas).
HIDROFOOL — POKE 25863, 201: POKE 35037, 201 (imune aos bichos).
JACK THE NIPPER II — Para utilizar os cocos primam *DELETE*.
FALCON PATROL II — Controlamos uma aeronave da USAF e temos de impedir que o país seja atacado por tropas helitransportadas. Há vários tipos de helicópteros: os de carga e os de transporte de tropas. No chão existem carros que disparam de vez em quando e devem ser destruídos. Abastecimento: note que o avião, no começo do jogo, está de

frente para si. E assim que se deve abastecer e nunca de lado. Quando um helicóptero for atingido não passe por perto até terem desaparecido os resíduos deste. O «GAS» é a gasolina; «AAM» são os mísseis; «LV» é o nível; «HC» é o número de helicópteros a destruir.

NOTA: Os helicópteros de carga largam, de vez em quando, alguma carga.

Micro-Ghosts no Porto

É um novo clube com assento na Cidade Invicta e dá pelo nome de *Micro-Ghosts*. E estes microfantasmas, apaixonados pelos computadores e lutando com grandes dificuldades para encontrarem «A Capital» à sexta-feira (o jornal até voa, lá para as bandas do Douro), são dois irmãos, *João Eduardo* e *Ricardo Jorge*. Uma equipa familiar que recolheu algum material e também algumas questões que é sempre bom abordar. Ora vamos lá a isto... pela pena do João.

FOOTBALL DIRECTOR II (2 Player Super League) — Não se trata propriamente de uma *dica* mas de uma resposta à questão do *Ricardo Barreto* de Parede (15/4/88). Pois bem, para passar de época e de divisão (se se ficar nas duas 1.as posições) é necessário gravar o jogo quando se acaba a época. Depois é necessário voltar a carregar o jogo e quando o computador perguntar se queremos carregar um *old game* respondemos «Y» mas continuamos a carregar normalmente o jogo (embora ele não esteja a entrar, mas tenham calma); no fim o computador pede-nos que carreguemos o *old game*. É agora que devemos trocar a cassete e meter o que gravámos anteriormente.

Gostaria que o Ricardo explicasse como é que ele consegue ter uma equipa tão boa (contraindo um *mortgage*?), e se ele a utiliza tanto em casa como em terreno adversário e seja contra que equipa for? É que já ganhei em todos os simuladores de futebol que possuo mas no *Football Director (I e II)* não consigo melhor do que 4.ª/5.ª posição.

ROAD RUNNER

Extraído de «Micro Hobby»: Quando aparecer o «menu» de opções teclar simultaneamente: 1) *JAQUI* — assim os curiosos poderão ver o que autor do jogo escreveu à sua namorada; 2) *BJR* — terão vidas infinitas; 3) *LOVE* — depois de carregarmos devemos dar início ao jogo e carregar o último nível, poderemos então ver o fim do jogo.

FANTASTIC VOYAGE — Para passarmos por certos sítios que estão obstruídos (fígado, por ex.), devemos largar um glóbulo branco que deveríamos ter pegado anteriormente numa outra parte do corpo.

FLUNKY — Para encontrar o barco que deve entregar a Andy, que está na banheira, deve pegar no controlo remoto que está na mesa, na qual Fergie se vê ao espelho. Então deve ir a uma sala que tem uma mesa com um barco, largar o comando e entrar na porta da parede. Descer as escadas até encontrar uma barra igual à do começo do jogo; deve virar-se para ela até que *Flunky* deixe de puxar a barra. Desça as escadas até encontrar 3 salas. Entre na que tem um esqueleto e vire-se para a parede perto do esqueleto para *Flunky* pegar no barco, no entanto deve largá-lo perto da saída (agora fechada); para abrir a porta temos de puxar pelo esqueleto 13 vezes (nem mais nem menos) para dar tempo a pegar no barco e sair, é preciso ser-se muito rápido... e eu não consigo. Por isso gostaria de ter *dicas* para este jogo.

CAMELOT WARRIORS — Depois de matar o mocho no 1.º quadro teclar simultaneamente 45089 e poderão ver a sequência final.

DR. LIVINGSTONE (este *poke* funciona numa das duas versões que possuo)

```
10 CLEAR 64999
20 FOR a = 65000 TO 65065: READ b:
   POKE a, b: NEXT a
30 POKE 23658, 8: INPUT "VIDAS INF. (S/N)?";
   A$: IF A$ < > "S" THEN POKE 65041, 0
40 INPUT "MANTIMENTOS INF. (S/N)"; A$: IF A$ < >
   "S" THEN POKE 65044, 0: POKE 65047,
   0: POKE 65058, 0
50 INPUT "AGUA INF. (S/N)"; A$: IF A$ < > "S"
   THEN POKE 65050, 0: POKE 65053,
   0: POKE 65061, 0
60 POKE 23624, 0: RANDOMIZE USR 65000
70 DATA 221, 33, 0, 0, 17, 17, 0, 175, 55, 205,
   86, 5, 221, 33, 0, 0, 17, 145, 0, 62, 255, 55,
   205, 86, 5, 221, 33, 0, 64, 17, 0, 195, 62, 255,
   55, 205, 86, 5, 175, 50, 71, 95, 50, 199, 104,
   50, 49, 108, 50, 185, 104, 50, 59, 108,
   62, 36, 50, 68, 108, 50, 59, 108, 33, 0, 91, 233
```

Estes amigos «fantasmas» precisam também de ajuda para *Pyjamarama* (sobem até ao balão mas não sabem como apanhar a chave) e lembram que estão disponíveis para a troca de jogos. Escrevam-lhes para a Rua Padre José Pacheco do Monte, 55-2.º Dt.º, 4200 Porto ou telefonem usando o 813093 (rede do Porto — 02).

Escreveram ainda...

O *Spectrum Army (Ricardo Torres* e *Cristóvão Rosa)* que precisam de ajudas para *Feud* (mapa), *Red Hawk, Shadow Fire.*

João Gonçalo Nunes Correia Oliveira Lopes, da Avenida dos Estados Unidos da América, 109-r/c Esq., 1700 Lisboa, que quer trocar correspondência com outros leitores. (Mapas a cores não, por favor, João.)

De Odivelas, *Nuno Miguel Silva*, que também quer trocar correspondência com outros leitores. Aqui fica a morada do Nuno: Rua Domingos Sequeira, 12-8-B, 2675 Odivelas. O Nuno é o tal do Micro-Odivelas... e quer trocar mapas, *pokes* e o resto.

Desde S. Domingos de Rana escreveu *Alberto Parada*, pedindo que alguém lhe explique como jogar *Dustin* e *Master of the Universe*. Falta de atenção, Alberto! Já aqui saíram *dicas* e informação para qualquer destes jogos. Mas talvez alguém te queira escrever, explicando tudo. Para isso aqui fica a tua morada: Bairro Novo de Santo António, lt. 6-2.º Esq., São Domingos de Rana, Carcavelos.

Paulo Alexandre Moreira, que vive na Banda B-2, lt. 16-2.º Esq., Vale da Amoreira, 2830 Baixa da Banheira, precisa que alguém lhe explique como utilizar o *Artist II* (vais precisar do manual de instruções, porque esse utilitário é complexo) e quer também trocar jogos, *pokes* e o resto.

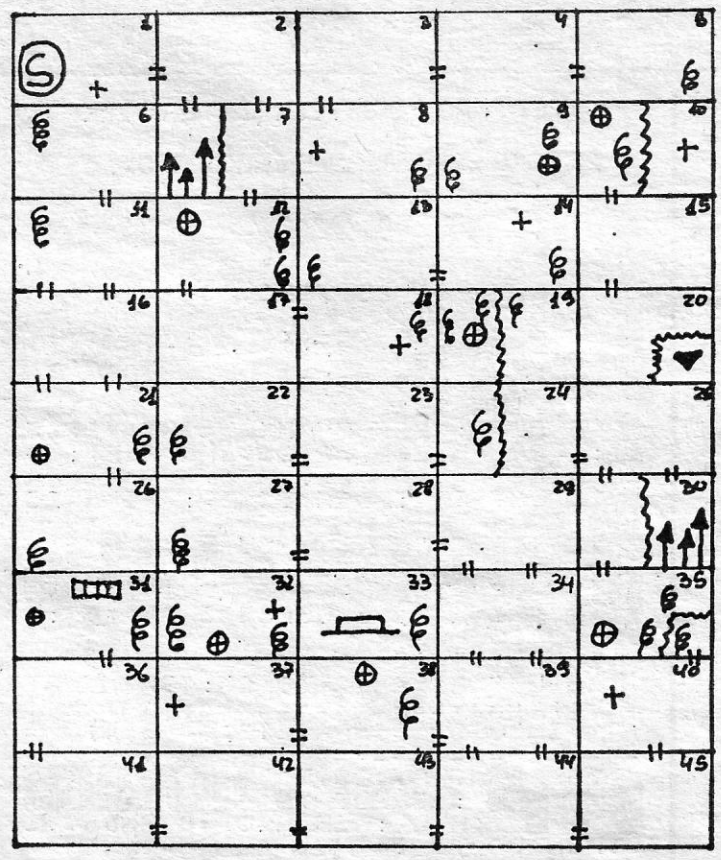
E é tudo por esta semana. Até sexta-feira.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

PROFANATION



▭ - SALA DO CAIXÃO

FEITO POR: Paulo

LEGENDA:

Ⓢ - START
ε - TELETRANSPORTADOR
▼ - DIAMANTE
▭▭▭ - SALA DAS CORES
\+ - OBJECTO
⊕ - USO DO OBJECTO

O MOCHO SÁBIO ENSINA:

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Linha a linha...

O leitor *Fernando José da Silva Teodósio* está de volta a este espaço com uma pequena rotina de efeitos especiais. Ora vamos lá a teclar a listagem abaixo:

```
  10 PAPER 0: BORDER 0: INK 9: C
LS
  15 LET c=1: LET a=20: LET b=1
  20 FOR n=0 TO 10
  25 PLOT OVER 1;c*20,0: DRAW OV
ER 1;0,175: LET c=c+1
  30 FOR n=a TO b STEP -1: BEEP
 .004,n: BEEP .004,n*3: PRINT AT
 n,10;"TEOMICRO": PRINT AT n+1,10
 ;"          ": NEXT n: PRINT AT a
 ,10;"          ": LET a=a-2
  35 PRINT AT 10,10; OVER 1;"TEO
MICRO PRESENTS"
  37 PLOT OVER 1;175-c,0: DRAW O
VER 1;0,175
  40 FOR n=b TO a: BEEP .004,n:
BEEP .004,n*3: PRINT AT n,10;"TE
OMICRO": PRINT AT n-1,10;"
  ": NEXT n: PRINT AT b,10;"
  ": LET b=b+2
  50 NEXT n
```

Piratas e protecções

De *Paulo Rui M. Teixeira*, que vive na Rua Dr. José M. P. Vasconcelos, 15-r/c, Carcavelos, 2775 Parede, chegou ao Poço da Cidade uma extensa carta na qual este leitor, que tem 21 anos, reflecte sobre os problemas do «copyright» e da pirataria. E é tendo em conta esse fenómeno que o Paulo decidiu enviar um programa utilizável no Spectrum 48 K, + 2 e + 3. E passa-se ao Paulo:

«O programa a que eu chamei «O Protector», como sabe não é possível apresentar um programa que impeça totalmente a pirataria, apenas condiciona programadores de determinado escalão de conhecimentos, uma vez que, para o escalão de programadores com conhecimentos muito avançados sobre código-máquina, é praticamente ou mesmo impossível impedir a pirataria do trabalho em questão.

«Em segundo lugar e uma vez que já não sou possuidor dum Spectrum (em vez dele, possuo um Atari 520 STFM), acho que é meu dever, na medida possível, ajudar outros utilizadores desse pequeno-grande microcomputador que é e continuará a ser o Spectrum (eu próprio tenho pena de me ter desfeito dele, uma vez que foi nele que dei os primeiros passos na informática, talvez um dia ainda o volte a comprar, mesmo tendo uma máquina como o Atari ST), a obterem uma maior protecção para os seus trabalhos; assim passo a descrever a função do programa que mando para a secção a "Linha a Linha".

«Trata-se dum programa simples de protecção primária em que cria rotinas em código-máquina para serem utilizadas a partir de programas em BASIC. As rotinas, conterão toda a informação de *HEADER* necessária para que os programas (e/ou ficheiros) que vierem a seguir não necessitem de *HEADER*, poupando assim tempo e tornando de certa forma infrutífera a tentativa de saber onde estará colocado tudo aquilo que vier a seguir à rotina. A utilização do programa é extremamente simples, com a prática será mera "rotina", o programa permite um melhor conhecimento da máquina, e permite a quem souber explorar, várias curiosidades, desde que usado correctamente. Ele cria rotinas de *SAVE* e *LOAD* (sem *header*), necessitando o utilizador, de indicar, apenas a opção pretendida (ritonas de *LOAD* são sempre feitas, variando a opção unicamenfe quanto à rotina de *SAVE* ser ou não elaborada) e o endereço de princípio com o respectivo comprimento do(s) ficheiro(s) ou programa(s) em questão. No fim de tudo, há que indicar o endereço (só!) para a respectiva rotina acabada de criar ser guardada em cassete. Um conselho: Usar *Flash* nas instruções *PRINT* das linhas 102 a 105 (inclusive) e 110.

«O programa foi feito da forma mais "estruturada" que me foi possível, sendo fácil identificar os diferentes "módulos" ou "secções" do programa; foi também preocupação minha; deixar a menor margem de erro possível. Assim, se qualquer situação conflituosa for detectada, o programa mostrará imediatamente a respectiva mensagem de erro e dará hipótese de ser corrigida. Devo também acrescentar que o programa foi exaustivamente testado e a codificação que aqui mando encontra-se isenta de erros; portanto, se fielmente cpiada, não terá problemas.

«Agora gostaria de fazer aqui uma espécie de "apelo": aos utilizadores do Atari ST que desejem trocar programas e ideias poderão contactar-me por escrito para a morada indicada.»

E do Paulo, ainda, uma micro-rotina destinada à protecção de programas, que deve fazer parte das primeiras linhas de um programa em BASIC. Com esta rotina, se acontecer algum tipo de erro do tipo *BREAK*, o programa desaparece. Ei-la, logo seguida da megalistagem do *Protector*.

```
10 LET ERRO = 256 * PEEK (23614) + PEEK
   (23613)
20 POKE ERRO, 0: POKE ERRO + 1, 0
```

★ ★ ★ ★

```
  1 DATA 0,0,234
  2 DATA 62,255,221,33
  3 DATA 17
  4 DATA 205,194,4
  5 DATA 55
  6 DATA 205,86,5
  7 DATA 201
  8 CLS : DEF FN H(P)=INT (P/25
6): DEF FN L(P)=P-256*FN H(P): D
IM A(10)
 10 LET C=1: DIM B(10): POKE 23
658,8
 12 INPUT "LOAD OU SAVE E L
OAD "; LINE A$: IF A$="LOAD" OR
A$="SAVE" THEN PRINT AT 1,5;"COP
CAO"; INK 8; INVERSE 1 A$;"": GO
TO 16
 14 GO TO 12
 16 LET A$=A$(1 TO 1): PRINT AT
 4,4;"==================";AT 5,4
;"| INICIO| COMPR. |";AT 6,4;"==
================"
 18 PRINT AT 20,5;"  0 PARA A
CABAR ": INPUT "ENDERECO DE C
OMECO ";A(C): IF A(C)=0 AND C>1
 THEN GO TO 34
 20 IF A(C)<16384 OR A(C)>65530
 THEN GO TO 18
 24 PRINT AT 20,5;"
                ": INPUT "COMPRIME
NTO ";B(C): IF B(C)<1 OR B(C)>4
9200 THEN GO TO 24
 25 IF A(C)+B(C)>65536 THEN LET
 ERR=2: GO SUB 100: GO TO 18
 26 PRINT AT 6+C,4;"|";AT 6+C,6
;A(C);"-";6+C,12;"|";AT 6+C,14;B(
C);AT 6+C,21;"|"
 28 LET C=C+1: IF C=10 THEN LET
 ERR=1: GO SUB 100
 30 IF C=11 THEN GO TO 34
 32 GO TO 18
 34 PRINT AT 6+C,4;"==========
========";AT 20,5;"
                ": LET C=C-1: B
EEP .86,46: PRINT #1;AT 0,0;"COR
RECTO Y-SIM OUTRA TECLA-NAO": P
AUSE 0: IF INKEY$="Y" OR INKEY$=
"y" THEN GO TO 35
 35 RUN
 36 CLS : IF A$="L" THEN GO TO
60
 38 INPUT "ENDERECO PARA A ROTI
NA DE SAVE: ";ADR: IF ADR<29000
OR ADR+1+12*C>65536 THEN LET ERR
=2: GO SUB 100: GO TO 38
 39 LET CT=1: LET AR=ADR
 40 RESTORE 2: FOR N=1 TO 4: RE
AD D: POKE (ADR-1)+N,D: NEXT N:
LET ADR=ADR+N
 42 POKE ADR,FN H(A): POKE
A)+1,FN L(A(CT)): POKE ADR+2,17
: POKE ADR+3,FN L(B(CT)): POKE A
DR+4,FN H(B(CT))
 44 RESTORE 4: FOR N=1 TO 7: RE
AD D: POKE ADR+N,D: NEXT N: LET
ADR=ADR+8
 46 IF CT=C THEN GO TO 50
 48 LET CT=CT+1: GO TO 40
 50 POKE ADR,201: SAVE CHR$ 248
+"ROUTINE P"CODE AR,(ADR-AR)+1
 52 PRINT AT 20,0;" DESEJA O SA
VE OUTRA VEZ? Y/N": PAUSE 0: CLS

 54 IF INKEY$="Y" THEN GO TO 50
 56 IF INKEY$="N" THEN GO TO 58
 58 GO TO 52
 60 INPUT "ENDEREÇO PAR- ROTINA
 A LOAD: ";ADR1: IF ADR1<29000
OR ADR1+1+13*C>65536 THEN LET ER
R=2: GO SUB 100: GO TO 60
 62 IF A$="L" THEN GO TO 66
 64 IF (ADR1-AR<0 AND (ADR1-AR)
+(ADR-AR)>0) OR (ADR1-AR>0 AND (
ADR-AR)<0) THEN LET ERR=3: GO SU
B 100: GO TO 60
 66 LET T=1: LET AR1=ADR1
 68 RESTORE 2: POKE ADR1,55: FO
R N=1 TO 4: READ D1: POKE ADR1+N
,D1: NEXT N: LET ADR1=ADR1+N
 70 POKE ADR1,FN L(A(T)): POKE
ADR1+1,FN H(A(T)): POKE ADR1+2,1
7: POKE ADR1+3,FN L(B(T)): POKE
ADR1+4,FN H(B(T))
 72 RESTORE 6: FOR N=5 TO 7: RE
AD D1: POKE ADR1+N,D1: NEXT N: L
ET ADR1=ADR1+8
 74 IF T=C THEN GO TO 78
 76 LET T=T+1: GO TO 68
 78 POKE ADR1,201: SAVE CHR$ 23
9+"ROUTINE P"CODE AR1,(ADR1-AR1)
+1
 80 PRINT AT 20,0;" DESEJA O SA
VE OUTRA VEZ? Y/N": PAUSE 0: CLS
 82 IF INKEY$="Y" THEN GO TO 78
 84 IF INKEY$="N" THEN GO TO 86
 86 GO TO 80
 88 PRINT AT 4,8;"_____
____";AT 6,13;"OPCOES";AT 7,8;"__
_____________";AT 9,9;"1-RETORN
A";AT 10,9;"3-LOAD PROGRAMA";AT
11,9;"5-SISTEMA";AT 12,8;"_____
_____"
 90 PAUSE 0: LET A$=INKEY$
 92 IF A$="1" THEN GO SUB 110:
RUN
 94 IF A$="3" THEN GO SUB 110:
CLS : LOAD ""
 96 IF A$="5" THEN GO SUB 110:
RANDOMIZE USR 0
 98 GO TO 90
100 BEEP 1.2,INT (-10*ERR-RND*1
0.24)
102 PRINT AT 19,4;"PRESSIONE UM
A TECLA";AT 17,0;
103 IF ERR=1 THEN PRINT "AVISO-
NAO MAIS DE 10 ROTINAS": GO TO 1
06
104 IF ERR=3 THEN PRINT "ERRO D
E ENDERECO-CONFLICTO COM SAVE":
GO TO 106
105 PRINT "ERRO DE ENDERECO:INI
CIO+COMP.MAIOR DO QUE 65536=LIMI
TE DA MEMORIA OU MENOR DO QUE O
POSSIVEL"
106 PAUSE 0: PRINT AT 17,0;"
108 RETURN
110 OVER 1: LET P$="
    ": LET X=8
112 IF A$="1" THEN LET Y=9: GO
TO 118
114 IF A$="3" THEN LET Y=10: GO
TO 118
116 LET Y=11
118 PRINT AT Y,X;P$: OVER 0: PA
USE 300
120 RETURN
```

Uma maravilha

De *José Filipe*, ainda, um programa que serve para fazer «posters» numa impressora pequena, tipo Timex 2040. E diz este amigo de Alpiarça que a rotina que serve de base ao programa foi retirada de uma revista inglesa. Sinceridade acima de tudo é que é bonito. E vamos à maravilha:

```
  2 CLS : PRINT AT 6,0;"Coloque
o papel na impressora"
  3 PRINT AT 9,0;"Carregue a ""
imagem"" a ampliar. Ampliaçao s
aira' em 4 partes quedevera' cor
tar pelo tracejado  ecolar lado
a lado.|===>Depois damontagem  f
icara' com  um postermedindo cer
ca de 28 X 35 cm."
  4 PRINT AT 17,9;"Nao se esque
ca de LIGAR";AT 18,14;"a IMPRESS
ORA."
  5 LOAD ""SCREEN$
 10 DEF FN c$(x,y)=CHR$ (128+(P
OINT (x+1,y))+(2*(POINT (x,y))+(
4*POINT (x+1,y-1))+8*POINT (x,y-
1)))
 15 LET col=0
 20 LPRINT "^"----------------
----------------"; REM 32 menos
 25 FOR y=175 TO 1 STEP -2
 30 FOR x=col TO col+62 STEP 2
 40 LPRINT FN c$(x,y);
 50 NEXT x
 60 NEXT y
 70 LET col=col+64: IF col<256
THEN GO TO 20
 80 INPUT "Quer repetir (s/n)?"
;a$
 90 IF a$="s" THEN GO TO 10
 95 IF a$="n" THEN RUN
100 IF a$<>"s" AND a$<>"n" THEN
 GO TO 80
```

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — **Tetris**
2.º — **Garfield**
3.º — **Combat scholl**
4.º — **Nigel Mansell**
5.º — **Super Hang-On**
6.º — **Ikt**
7.º — **Deflektor**
8.º — **Phantis**
9.º — **Inside Coring**
10.º — **Driller**

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).